CONTENIDOS DIGITALES EDUCATIVOS

OBJETIVOS

Seleccionar contenidos digitales.
Crear, modificar, proteger y compartir contenidos educativos digitales.
Conocer y utilizar las herramientas digitales de autor.

TEMA 1: Accesibilidad universal, usabilidad e interoperabilidad

CONTENIDOS DIGITALES: Una de las competencias de los educadores es gestionar, identificar, estructurar, modificar y desarrollar los recursos digitales educativos, respetando la normativa sobre derechos de autor y proteger los contenidos y datos confidenciales.

ACCESIBILIDAD UNIVERSAL es la característica de los productos y los servicios que permite que cualquier persona pueda usar el contenido digital.

USABILIDAD es la capacidad de un contenido para conseguir sus objetivos con eficiencia, y facilidad.

INTEROPERABILIDAD es la capacidad de sistemas y aplicaciones de aprendizaje para compartir, intercambiar y utilizar información de forma fluida.

SCORM (Modelo Referenciado de Objetos de Contenido Compartible) permite crear objetos pedagógicos estructurados para facilitar su portabilidad. Los contenidos están estructurados como material web de forma pedagógica bajo un estándar libre que permite importarlos, reutilizarlos y compartirlos.

La selección de recursos digitales consiste en:

. Identificar, evaluar y seleccionar recursos digitales para la educación.

. Creación y modificación

· Modificar y adaptar los recursos.

· Crear nuevos recursos educativos digitales.

· Enfocar el objetivo de aprendizaje al diseñar y programas los recursos digitales.

La protección, gestión e intercambio consiste en:

· Organizar los contenidos digitales y ponerlos a disposición del alumnado, familias y educadores.

· Proteger la información digital confidencial.

· Usar recursos educativos abiertos, incluyendo su correcta atribución.

TEMA 2: Herramientas digitales de autor para la creación de contenidos educativos

1. **El Sistema de Gestión de Contenido**s (CMS) es un software que permite crear, editar y administrar contenidos de una web pudiéndose utilizar para el aprendizaje. Ejemplos: WordPress, Joomla o Drupal.

2. La creación digital con opciones de licencias son herramientas que permiten crear contenidos educativos digitales mediante plantillas. Ejemplos: Canva, Genially, Audiaciti, Mentimenter, etc.

3. Las herramientas colaborativas tienen capacidad para facilitar la gestión de tareas de forma colaborativa. Ejemplos: Trello, Asana, Notion o Miro.

4. Los sistemas gestores de bases de datos permiten almacenar, organizar y facilitar el acceso a la información. Ejemplos: MySQL o SQLite.

5. Los repositorios digitales son sitios donde se almacenan recursos digitales pudiendo ser abiertos, institucionales o temáticos. Ejemplos: OER Commons, Procomún, Agrega o Europeana.

6. Bancos de recursos libres: una de las dificultades con la que nos encontramos al crear materiales es la búsqueda de recursos multimedia de calidad abiertos. Conviene cumplir con los requisitos de atribución u otras condiciones de uso. Ejemplos: Pixabay, Wikimedia Commons, Free Music Archive, etc.

7. Las herramientas IA facilitan tareas tanto para profesores como para alumnos. Es una tecnología emergente y hay que cumplir con la legislación. Ejemplos: IA DigCompEdu Calculator, Copilot Education, Eduaide.ai.

TEMA 3: Buenas prácticas en la producción y difusión de contenidos digitales

EN LA CREACIÓN: usar imágenes, audios y vídeos libres de derechos, con la citación adecuada. Inclusión de metadatos en los materiales. Los metadatos es la información que describe las características del recurso facilitando así su manejo y recuperación. Encontramos metadatos en cualquier tipo de recurso: imagen, vídeo, texto, pdf...

EN LA DIFUSIÓN: estrategias de publicación segura y respetuosa, aprendizaje basado en recursos abiertos, compartiendo los materiales en entornos institucionales.

TEMA 4: Aspectos éticos, legales y de seguridad

La propiedad intelectual son los derechos que corresponden a autores respecto de las obras y fruto de su creación. Los derechos de autor son los que corresponden a una persona que crea una obra, hay dos tipos: los morales y los patrimoniales.

Tipos de licencias: Copyright, Copyleft, Creative Commons y Dominio Público.

Si un material no indica su licencia, se considera que tiene todos los derechos reservados. No se puede usar, salvo permiso expreso del titular.

Algunos **buscadores de recursos** CC son: Creative Commons Search, Wikimedia Commons, Archive.org o Jamendo.

Para licenciar nuestras obras con Creative Commons podemos utilizar la herramienta que nos proporciona CC.A través de un cuestionario, nos da el icono que debemos incluir en nuestra obra.

Cuando incluimos ideas o contenidos de diferentes autorías debemos citar incluyendo: título, autoría y licencia

Para compartir nuestro propio contenido digital educativo podemos usar las herramientas usadas para crearlo, como Canva, Genially, etc. Todas permiten compartir nuestros recursos en internet.

Resumen del Modulo 2 del curso Caja de herramientas para la competencia digita docente B2. ANPE.
Genially Education
25/09/25